

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 121–132. Diakses pada 18 Maret 2019 (journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/1647)
- Ahmadi, I. K., Amri, S., Setyono, H. A., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi KTSP*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, S., & Siregar, S. A. (2018). Penerapan Strategi Giving Question And Getting Answer Sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2). Diakses pada 26 Maret 2019 (<https://doi.org/10.30596/liabilities.v1i2.2226>)
- Faizah, S. R. (2017). Pelaksanaan Reward and Punishment Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDI Nurul Izzah Malang. *Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam*. Diakses pada 26 Maret 2019 (<http://etheses.uin-malang.ac.id/10600/1/13110058.pdf>)
- Hakim, R. I. (2013). Keefektifan Strategi Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Membaca Intensif pada Kelas IV SD Negeri Pesarean 01 Kabupaten Tegal. *Skripsi*. Diakses pada 11 Agustus 2019 (<https://lib.unnes.ac.id/17463/>)
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Jihad, A., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Koca, F. (2016). Motivation to Learn and Teacher – Student Relationship. *Journal of International Education and Leadership*, 6(2). Diakses pada 26 Maret 2019 (<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135209.pdf>)
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marfu'ah, S., & Ariyanto, A. (2016). Kontribusi Motivasi, Kedisiplinan, dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Sempo*, 4. Diakses pada 24 Juni 2019 ([eprints.ums.ac.id/61869/11/NASKAH PUBLIKASI-Siska.pdf](http://eprints.ums.ac.id/61869/11/NASKAH_PUBLIKASI-Siska.pdf))
- Minsih, & Anida, G. D. (2018). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–27. Diakses pada 4 Juli 2019 (<http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/6144>)
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Muharani, T., Sukmawati, & Uliyanti, E. (2015). Pengaruh Giving Question And Getting Answer Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(7). Diakses pada 11 Agustus 2019 (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/10789>)
- Nugraha, F. F. (2017). Interactive Multimedia Use Of Games Model On IPS School Study List. *Journal of Elementary Education*, 1(1), 17–24. Diakses pada 26 Maret 2019 (<http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/primaryedu/article/view/421>)
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ramli, B. (2014). The Effect Of Learning Motivation On Student ' S Productive Competencies In Vocational High School , West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722–732. Diakses pada 26 Maret 2019 (<http://www.aessweb.com/journals/5007%0A>)
- Rapida. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Sains dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer di SD Negeri 002 Kuapan Kecamatan Tambang. *Skripsi*. Diakses pada 11 Agustus 2019 (<http://repository.uin-suska.ac.id/8792/>)
- Rosyidi, I. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Belajar Aktif ala Permainan Bingo. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(1), 85–94. Diakses pada 11 Agustus 2019 (<http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/Humanis/article/view/334>)
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanaky, H. A. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santoso, M. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Matematikamelalui Metode Giving Question and Getting Answer pada Siswami Darul Jannah Teluk Air Tanjung Balai Karimun. *Skripsi*. Diakses pada 29 Juni 2019. (<http://repository.uin-suska.ac.id/8765/>)
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Siberman, M. (2013). *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: Indeks.
- Subyantoro. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Unnes Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Sulistiyarini, D., & Sukardi. (2016). The Influence of Motivation, Learning Styles, Teacher Leadership, and Teaching Intensity On Student's Learning Outcomes. *Journal of Technology and Vocational Education*, 23(2), 136–143. Diakses pada 26 Maret 2019 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/13181>)
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taurina, Z. (2015). Students ' Motivation and Learning Outcomes : Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System. *International Journal of Cross- Disciplinary Subject in Education (IJCDSE)*, 5(4), 2625–2630. Diakses pada tanggal 23 Maret 2019 (<https://infonomics-society.org/wp-content/uploads/ijcdse/published-papers/special-issue-volume-5-2015/Students-Motivation-and-Learning-Outcomes-Significant-Factors-in-Internal-Study-Quality-Assurance-System.pdf>)
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tietze, K. J. (2007). A Bingo Game Motivates Students to Interact with Course Material. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 71(4), 4–9. Diakses pada 26 Maret 2019 (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1959223/>)
- Utami, R. D., & Sari, A. O. (2014). Strategi Word Square pada Siswa Kelas V di SD Negeri 03 Jetis Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013 / 2014. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 57–62. Diakses pada 24 Juni 2019 (eprints.ums.ac.id/27713/11/02_NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Wahyuni, D., & Syafei, A. F. R. (2016). the Use of Action Bingo Game in Teaching Vocabulary To Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 163–168. Diakses pada 11 Agustus 2019 (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/7299>)

- Wilinda, T. N. P. (2013). Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Petarukan. *Skripsi*. Diakses pada 26 Maret 2019 (lib.unnes.ac.id/17452/1/1401409265.pdf%0A)
- Williams, K. C., & Williams, C. C. (2011). Five key ingredients for improving student motivation. *Research in Higher Education Journal*, 1–23. Diakses pada 26 Maret 2019 (<http://aabri.com/manuscripts/11834.pdf>)
- Zaini, H. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.